

Para 2 a 4 Jugadores/De 3 años en adelante



INSTRUCCIONES DEL JUEGO

**¡DUCK DUCK GOOSE! ¡DUCK DUCK GOOSE! ¡TODOS LOS PATITOS ANDAN SUELTOS!
¡JÚNTALOS A TODOS TAN RÁPIDO COMO PUEDES, Y COLÓCALOS NUEVAMENTE EN SUS NIDOS!**

CONTENIDOS

• Ganso electrónico sonoro • 14 peones de patitos • 13 pedestales con forma de "cáscaras de huevos" oscilantes • Tablero de juego con estanque para patos • 4 Nidos • Planilla de puntaje

La figura 1 muestra el comienzo del juego para 4 jugadores listos para empezar a jugar. Téngala como referencia cuando tenga que armar su propio juego.



Figura 1

ANTES DE COMENZAR A JUGAR

Retire las piezas del juego de las bolsas plásticas, y deséchelas.

Inserte las pilas: Afloje el tornillo del compartimento para pilas, (ubicado debajo del ganso), y retire la tapa. Coloque 3 pilas tamaño AA (nosotros recomendamos alcalinas) en el compartimento para pilas y asegúrese de que coincidan los símbolos + y - con las marcas en el plástico. Luego coloque nuevamente la tapa y ajuste el tornillo.



PRECAUCIÓN:

- 1) Como sucede con todas las pilas pequeñas, las que se utilizan para este juego deben permanecer alejadas del alcance de los niños pequeños, que aún se llevan cosas a la boca. En caso de que tragan una pila, comuníquese de inmediato con un médico y obtenga el número en el 202-625-3333 y haga una llamada por cobrar.
- 2) Asegúrese de insertar las pilas correctamente y siempre siga las instrucciones del juego y del fabricante del juego.
- 3) No mezcle las baterías nuevas con las usadas, o con las alcalinas, comunes (carbono-zinc) o recargables (níquel-cadmio).



Figura 2



Figura 3

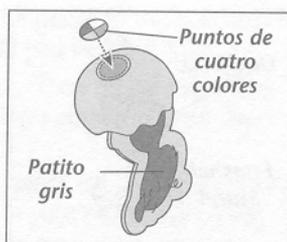


Figura 4

Para desprender los patitos: Desprender con cuidado los 14 peones de patitos y los 4 nidos de la hoja de cartón. Deseche los desperdicios. Nota: Sólo se necesitan 13 patitos para jugar. Elija cualquiera de los patitos (excepto el gris) y guárdelo por si necesitara reemplazar alguno. Coloque cada uno de los 13 patitos en un pedestal con forma de cáscara de huevo (ver Figura 2.)

Aplice las etiquetas de los ojos del ganso: Colóquelo con cuidado las 2 etiquetas de los ojos al ganso. Ver Figura 3.

Para aplicar las etiquetas de los patitos: Aplique con cuidado los cuatro puntos de colores en la parte inferior de la cáscara de huevo del patito gris. Ver Figura 4. Luego, coloque un punto de cualquier color (rojo, azul, verde o amarillo) en la parte inferior de cada cáscara de huevo del patito.

¡EMPECEMOS A JUGAR!

La figura 1, en la tapa, muestra un juego todo armado y listo para empezar a jugar! Téngala como referencia cuando tenga que armar su propio juego.

1. Coloque el tablero de juego con el estanque de patos sobre una superficie dura y plana y ubíquelo en medio del área de juego.
2. Tome un nido y colóquelo en frente suyo. Todos los jugadores harán lo mismo. Deje fuera de juego todo nido que no se utilice. Observe que su nido tiene 3 puntos de colores. Durante el juego, usted intentará encontrar los patitos con los puntos que coincidan con el color de los puntos que tiene su nido.
3. Coloque un patito en el espacio de la flor de lirio. No importa en cuál de las flores de lirio se sienta cada patito.
4. Coloque el ganso en el espacio para zambullirse, al lado del patito gris.

¡VAMOS A JUGAR!

Su objetivo: Encontrar 3 patitos que coincidan con los colores de los tres puntos de su nido. ¡El primero que llene el nido gana!

El jugador más joven empieza. El juego luego continúa hacia la izquierda.

Gire la llave ON/OFF (que se encuentra en la parte inferior del ganso) a la posición ON. Después de oír la canción *Duck, Duck, Goose* ¡el ganso está listo para jugar!

A SU TURNO

1. Levante el ganso por la cabeza y muévelo en el sentido de las agujas del reloj hacia el siguiente espacio para zambullirse que tenga un patito al lado. (Saltee todo espacio para zambullirse que no tenga un patito al lado.) Coloque el ganso en el espacio y luego presione su cabeza. Sus alas se agitarán y se escuchará un ¡SPLASH! Ver Figura 5.
2. Después de que el ganso se zambulla, dirá "¡PATO!" o "¡GANSO!"



¡PATO! Si el ganso dice ¡"PATO!", usted continúa. Mueva el ganso al siguiente espacio para zambullirse con un patito al lado y presione su cabeza hasta oír ¡SPLASH!

¡GANSO! Si el ganso dice, "¡GANSO!", déjelo en el espacio para zambullirse. Luego retire el patito del espacio de la flor de lirio al lado del ganso. Mire debajo de la cáscara de huevo del patito para ver el color del punto y muéstrelo a los otros jugadores.

- Si el color del punto del patito coincide con un punto vacío en su nido, coloque el patito en ese punto. (¡El punto de cuatro colores del patito gris coincide con *cualquier* punto vacío de su nido!). ¡Ahora es el turno del próximo jugador!
- Si el color del punto del patito no coincide con un punto vacío en su nido, vuelva a colocar el patito sobre la hoja del lirio. ¡Ahora es el turno del próximo jugador!

CÓMO GANAR

Siga jugando hasta que un jugador haya colocado tres patitos en su nido. ¡Ése es el patito afortunado que gana el juego! Presione la cola del ganso para escucharlo felicitar al jugador y cantar la canción ¡*Duck, Duck, Goose!*

¿ESTÁ LISTO PARA VOLVER A JUGAR?

Sólo presione la cabeza o la cola ¡para comenzar un nuevo juego!

¿DEJAMOS DE JUGAR POR AHORA?

Deslice la llave ON/OFF a la posición OFF. Para guardar el juego, sólo doble el tablero y vuélvalo a colocar en la caja. Luego, coloque el ganso, los nidos y los patitos (en sus cáscaras de huevo) arriba del tablero.

Finalización automática: Si durante unos minutos no hay acción, el ganso "se irá a dormir", para ahorrar la energía de las pilas. Para "despertarlo", sólo deslice la llave ON/OFF a la posición OFF y luego a la ON nuevamente.

DECLARACIÓN DE LA COMISIÓN FEDERAL DE COMUNICACIONES

Este juego cumple con la sección 15 de las reglas de la Comisión Federal de Comunicaciones (CFC). Su funcionamiento está sujeto a las siguientes dos condiciones: (1) Este juego puede causar interferencia nociva y (2) este juego debe aceptar toda interferencia recibida, incluyendo la que pueda producir un funcionamiento no deseado.

Este equipo fue probado y cumple con todos los límites exigidos para un dispositivo digital Clase B, de acuerdo con la parte 15 de las Normas de la Comisión Federal de Comunicaciones. Dichos límites están diseñados para brindar una protección razonable contra interferencias nocivas en una instalación doméstica. Este equipo genera, usa, y puede irradiar energía de radiofrecuencia, y, si no se instala y usa de acuerdo con las instrucciones, puede causar interferencia nociva para las comunicaciones radiofónicas. No obstante, no hay garantía alguna de que la interferencia no ocurra en una instalación particular. Si este equipo causara interferencia nociva a la recepción de radio o televisión, la cual podrá determinarse apagando y encendiendo el equipo, se le aconseja al usuario que corrija la interferencia mediante una o más de las siguientes medidas:

- Reorientar o volver a ubicar la antena de recepción.
- Aumentar la separación entre el equipo y el receptor.
- Consultar con el comerciante o con un técnico experimentado de radio/TV para obtener ayuda.

Nos agradecería escuchar sus preguntas o comentarios acerca de este juego. Escriba a: Hasbro Games, Departamento de Atención al Cliente, P.O. Box 200, Pawtucket, RI 02862. Tel: 888-836-7025 (línea gratuita). Se ruega a los consumidores canadienses escribir a: Hasbro Canada Corporation, 2350 de la Province, Longueuil, QC Canadá, J4G 1G2

DUCK DUCK GOOSE es una marca registrada de Good Marketing, Inc., cuyo uso está permitido.

©2003 Hasbro, Pawtucket, RI 02862. Todos los derechos reservados.. ® significa que está registrado. Oficina de Patentes y Marcas de Fábrica de EEUU 40251-I

